



EDucation and Dlgital Cultural LABoratory



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

Video Editing Modul



VIDEO EDITING MODUL

Bevezetés

A modul célja megtanítani az óvodapedagógusokat arra, hogyan kell videót készíteni, amelyekkel bemutathatják a gyermekekkel végzett EDUCLAB kulturális műhelymunkáikat.

A közös platform használatának megkönnyítése érdekében az OpenShot szoftver lett kiválasztva, egy ingyenes nyitott forráskódú és platformokon átívelő eszközt (Windows, iOS, Linux), amely könnyen használható, és amelyhez számos erőforrás és oktatóanyag elérhető. Azok számára, akik már ismerik a videószerkesztést, továbbra is lehetősége van más választott szoftver használatára.

A videószerkesztés alapfogalmainak megtanulásával az érintett óvodapedagógusok elsajátítják az alapvető ismereteket a videótartalomból, képekből, hangokból és szövegekből álló videók szerkesztéséhez. A videók létrehozásához a következő eszközök szükségesek:

- Számítógép
- Videószerkesztő szoftver (OpenShot - <https://www.openshot.org>)
- Hangrögzítő (mikrofon vagy okostelefon)
- Videófelvevő (videókamera vagy okostelefon)
- Fényképezőgép vagy okostelefon
- Szkenner vagy fényképezőgép a gyerekek rajzaihoz

Az elkészített videók tartalmát, különös tekintettel az EDUCLAB Eszköztár „Narratívák és szájhagyományok” című 4. fejezetére, a népszerű hagyományok elterjedését (tánc, zene, közmondások, mondókák, dalok, ősi kézművesség, hagyományos ételek) egy narratíva felépítésén keresztül szemléltetjük. Ezek a különféle források (hang, videó, szövegek) összegyűjtéséből állnak, amelyeket az órák során gyerek jelenlétében gyűjtöttek, a nyílt nap alkalmával azonosított családtagok részvételével annak érdekében, hogy kiválasszák a legmegfelelőbb embereket a hagyományaik és a szokásaik megismerésére.



Projektünk meghatározása

A videó létrehozása előtt a legfontosabb lépés az alapvető projekttervezés. Enélkül kockáztatjuk, hogy úgy fogunk bele a videószerkesztésbe, hogy világos képet kapnánk a kívánt eredményről, a szükségesnél sokkal több anyagot készítünk, amelyet sokáig tart kiválogatni, vagy ami még a rosszabb, ha rájövünk, hogy anyagok (video, audio vagy fényképek) hiányoznak, amelyek nélkülözhetetlenek a kívánt eredmény eléréséhez. Ezért azt tanácsoljuk, hogy fordítsanak időt a projekt megtervezésére, így sok időt takaríthatnak meg a szerkesztési szakaszban, és végül jobb eredményeket érhetnek el.

Ezért érdemes meghatározni a projekt felépítését, létre kell hozni egy ütemtervet esetleg egy forgatókönyvet is. Amit nem lehet leírni, azt nem lehet megvalósítani sem!

Itt olvasható a videoprojekt különböző szakaszaira vonatkozó rövid és időrendi felsorolás.

1. Brainstorming

Az első lépés a projekt meghatározása egy brainstorming révén. Ebben a szakaszban minden fő elem és a videoprojekt meghatározása történik. Ezt a fontos kezdeti szakaszt egyértelmű elképzeléssel kell lezárni, hogy a készülő videó mit fog közölni azok felé akik meg fogják nézni.

2. Tervezés

A projekt valamennyi szakaszának a jó megszervezése érdekében fontos egy egyértelmű terv meghatározása, hogy szem előtt tarthassa az összes tevékenységet, felesleges zavaró tényezők nélkül. Hogyha előre tudja mi a cél és figyelemmel kíséri a fejleményeket, jobb eredményt érhet el.

3. Forgatókönyv és ütemterv

Esetünkben nyilvánvalóan nem a film forgatókönyvéről beszélünk, valószínűleg néhány sor elegendő lesz a projekt leírására, de mindenesetre a leírásuk segít a megvalósításban. Egy egyszerű ütemterv szintén nagy segítség lesz a videó szerkesztésekor.

4. A helyszín előkészítése

A videofelvétel készítése előtt fontos meghatározni a helyszínt, a háttérrel, a szükséges megvilágítást. Ezeket a dolgokat előre el kell dönteni és elő kell készíteni a legjobb eredmények elérése érdekében. Fontos, hogy teszteket végezzünk annak biztosítása érdekében, hogy a forgatás sikeres legyen.



5. Videó-, hanganyag és fényképek készítése

Ez lesz a legfontosabb lépés egy videoprojektnél, mert ha a forgatás nem megy jól, lehetetlen lesz jó eredményt elérni. Ebben a szakaszban fontos gondosan ellenőrizni, hogy minden a várt módon történjen, a kamera fel van töltve és megfelelően működik.

6. Videószerkesztés

A forgatás és az összes anyag (képek, hang, szöveg) összegyűjtése után következik a tényleges szerkesztés. Az elején leszögezzük a videó szerkezetét, ha összegyűjtötték az összes szükséges anyagot, ez a szakasz különösebb problémák nélkül megtörténhet, és végül elérhetik az kívánt eredményt. A következő fejezetben megismerhetik az OpenShot videó szerkesztő szoftver alapjait, amelyeket a videók készítéséhez használhatnak.



Video editing software

OpenShot installálása

A szoftver a legtöbb operációs rendszeren elérhető (beleértve Linux, Mac és Windows). Az OpenShot számítógépre telepítéséhez töltsse le a megfelelő verziót a hivatalos letöltési oldalról: <https://www.openshot.org/download/>.

A telepítő letöltése után kattintson duplán a fájlra, és kövesse a telepítési utasításokat. Most, hogy telepítette a szoftvert a számítógépre, következnek az alapvető funkciók átnézése annak érdekében, hogy megismerkedjen a felhasználói felülettel, majd az első videó elkészítése következik.

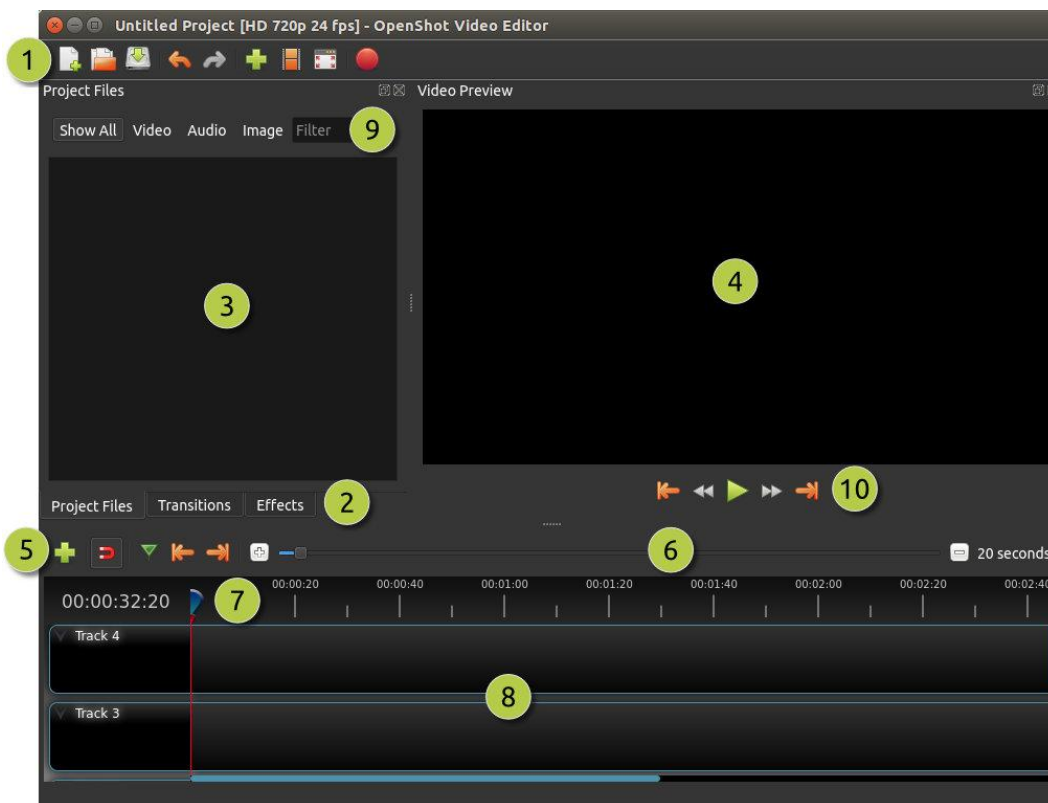
OpenShot alapfogalmak

Forrás: <http://www.openshot.org/static/files/user-guide>

Főoldal

Az OpenShot megnyitása után egy főoldalt talál, amely a videó szerkesztéséhez szükséges információk, gombok és menük nagy részét tartalmazza.

Áttekintés





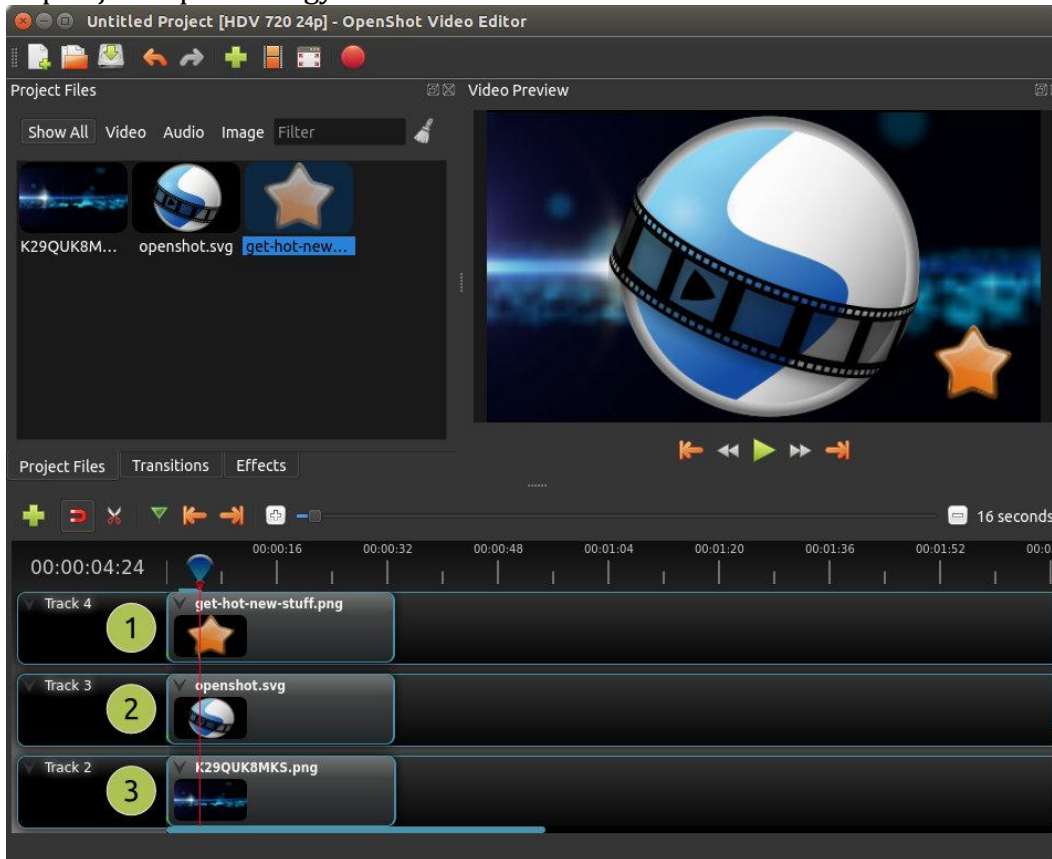
#Name	Description
1 Main Toolbar	A videoprojekt megnyitásához, mentéséhez és exportálásához szükséges gombokat tartalmazza.
2 Function Tabs	Átváltás a Project Files, Transitions és Effects gombok között.
3 Project Files	Az összes audio-, video- és képfájl, amelyet a projektbe importáltak.
4 Preview Window	Ezen a területen játszható le a videó a képernyőn.
5 Edit Toolbar	Ez az eszköztár tartalmazza azokat a gombokat, amelyek a markerek beillesztésére és a markerek közötti váltásra szolgálnak.
6 Zoom Slider	A zoom slider beállítja az időskálát az idővonalon.
7 Play-head / Ruler	A ruler mutatja az idő skálát, a piros vonal pedig a lejátszás-gombot. A lejátszás-gomb az aktuális lejátszási pozíciót jelöli.
8 Timeline	A timeline megjeleníti a videót, valamint a videó minden klipjét és átmenetét.
9 Filter	Szűrje meg a megjelenített elemek listáját (project files, transitions, effects) ezzel a gombbal és a filter textbox segítségével. Írjon be néhány betűt vagy szavakat, amelyeket keres, és az eredmények megjelennek.



Tracks & Layers

Az OpenShot ún. "track"-okat használ, hogy rétegezze a videókat és a képeket. A top track a felső réteg, a bottom track az alsó. Ha ismerős a képszerkesztő alkalmazásokban használt rétegek fogalma, akkor ezt a koncepciót már ismernie kell. Az OpenShot minden réteget összekever, éppúgy, mint egy képszerkesztő alkalmazás. Korlátlan számú tracket rendelhet hozzá, de általában egy videónak nincs 10-nél több trackra szüksége.

Képzelden el például egy 3 sávú videót



#Name	Description
1 Top Track	A top track klipjei mindig a tetején vannak és láthatóak
2 Middle Track	A middle track klipjei lehet hogy láthatóak, lehet nem, attól függ, hogy mi van feléjük helyezve
3 Bottom Track	A bottom track klipjei vannak mindig legalúl



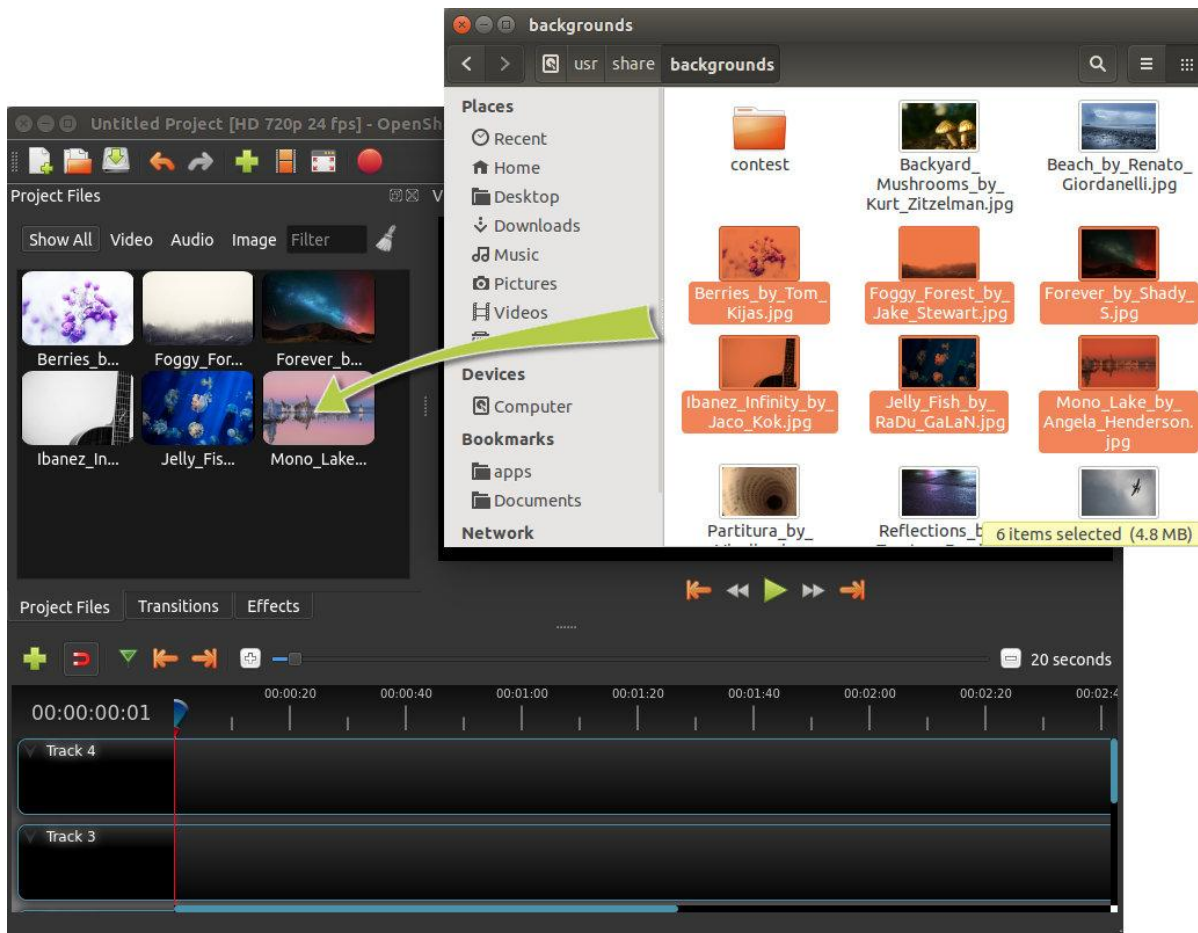
Files

Mielőtt elkezdenénk videót készíteni, importálni kell az fájlokat az OpenShot-ba. A legtöbb média fájltypust felismerik, például videókat, képeket és audio fájlokat. A fájlok megnézhetők és kezelhetők a Project files panelen.

Import Files

A médiafájlok OpenShotba történő importálásának számos módja van.

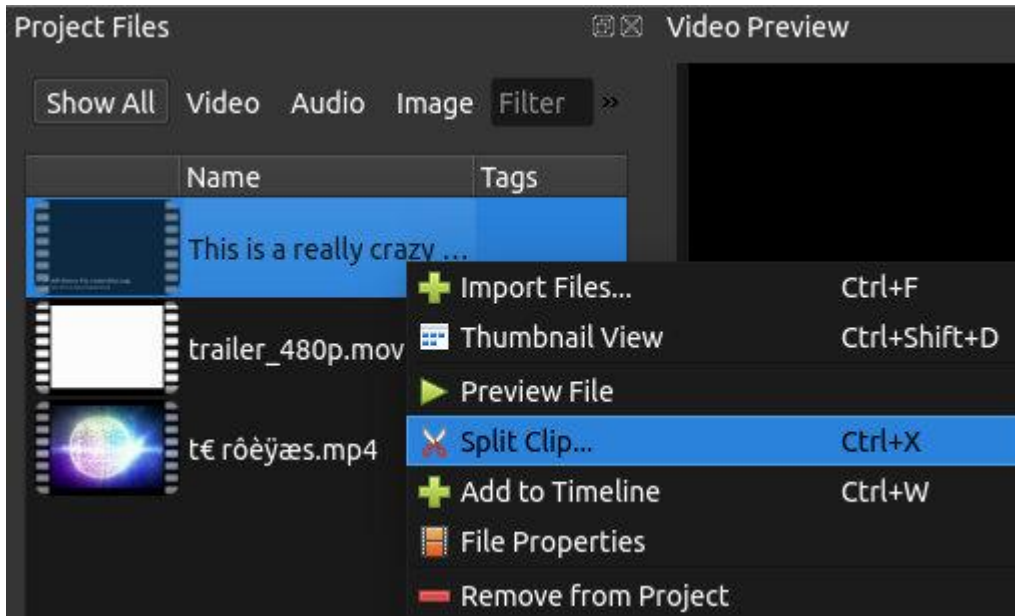
Name	Description
Drag and Drop	Húzza a fájlokat a fájlkezelőből (file explorer, finder, etc...)
Right Click→Import	Jobb klikk a Project Files panelen, válassza ki az Import Files gombot
File Menu→Import	File menu→Import Files...
Import Files Toolbar	Click az Import Files gombon a Toolbar gombon





File Menu

A file menu megtekintéséhez kattintson a jobb klikkel egy fájlra (a Projekt Files panelen). Itt található a file menuban használható műveletek.



Name	Description
Import Files...	Fájlok importálása a projektbe
Thumbnail/Detail	Váltás a részletek és a miniatűrök között
Preview File	Egy média fájl előnézete
Split Clip...	Egy fájl felosztása több kisebb klipre
Edit Title	Egy meglévő SVG fájl címének módosítása
Duplicate Title	Másolat készítése, és a másolt SVG fájl címének módosítása
Add to Timeline	Több fájl hozzáadása a timelinehoz egy lépéssel
File Properties	Fájl tulajdonságainak megtekintése, mint képkockasebesség, méret, etc...
Remove from Project	Fájl törlése a projektből



Split Clip

Ha a szerkesztés előtt egy fájlt több kisebb klipre kell vágni, a Split Clip párbeszédpanel pontosan erre a célra készül. Kattintson jobb klikkel egy fájlra, és válassza a file menuban az Split Clip gombot. Ez megnyitja a Split Clip párbeszédpanelét. Ezzel a párbeszédpanelen gyorsan kivághat annyi kisebb klipet, amennyire szüksége van. A klip létrehozása után a párbeszédpanel nyitva marad, hogy megismételhesse a következő klip lépéseit. Ha végzett, egyszerűen zárja be a párbeszédpanelét.

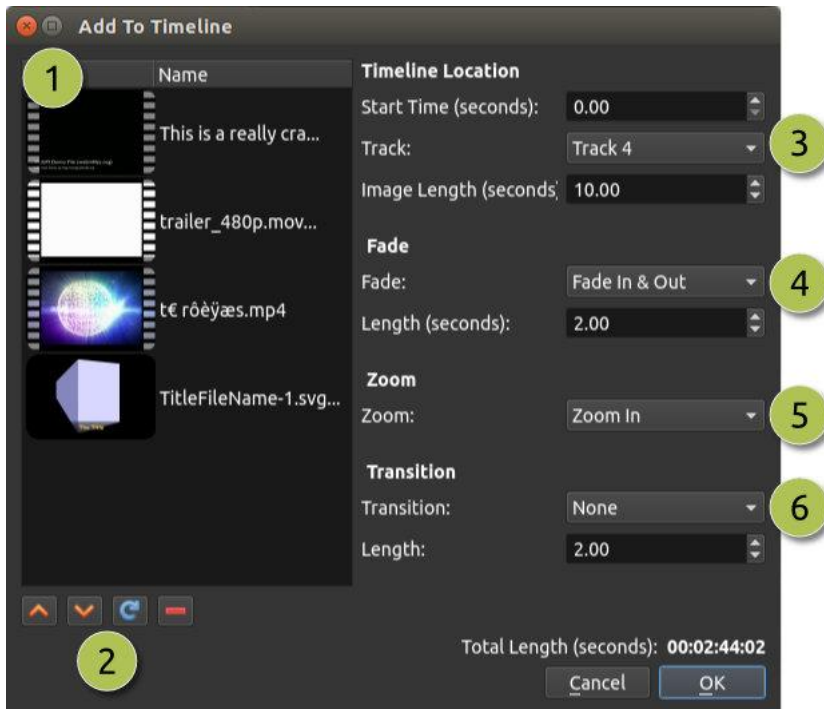


#Name	Description
1 Start of Clip	Erre a gombra kattintva ki választhatja a klip kezdőkeretét (starting frame)
2 End of Clip	Erre a gombra kattintva ki választhatja a klip zárókeretét (ending frame)
3 Name of Clip	Nevezze el a klipet
4 Create Clip	Hozzon létre egy klipet (amely visszaállítja ezt a párbeszédablakot, így ezeket a lépéseket megismételheti minden klipnél)



Add to Timeline

Bizonyos esetekben előfordulhat, hogy egyszerre több fájlt kell hozzáadni Timelinehoz. Például egy fénykép-diavetítés vagy több rövid klip. Az Add to Timeline párbeszédpanel automatizálhatja ezt a feladatot az Ön számára. Először válassza ki a hozzáadni kívánt fájlokat, kattintson a jobb klikkel, és válassza az Add to Timeline lehetőséget.

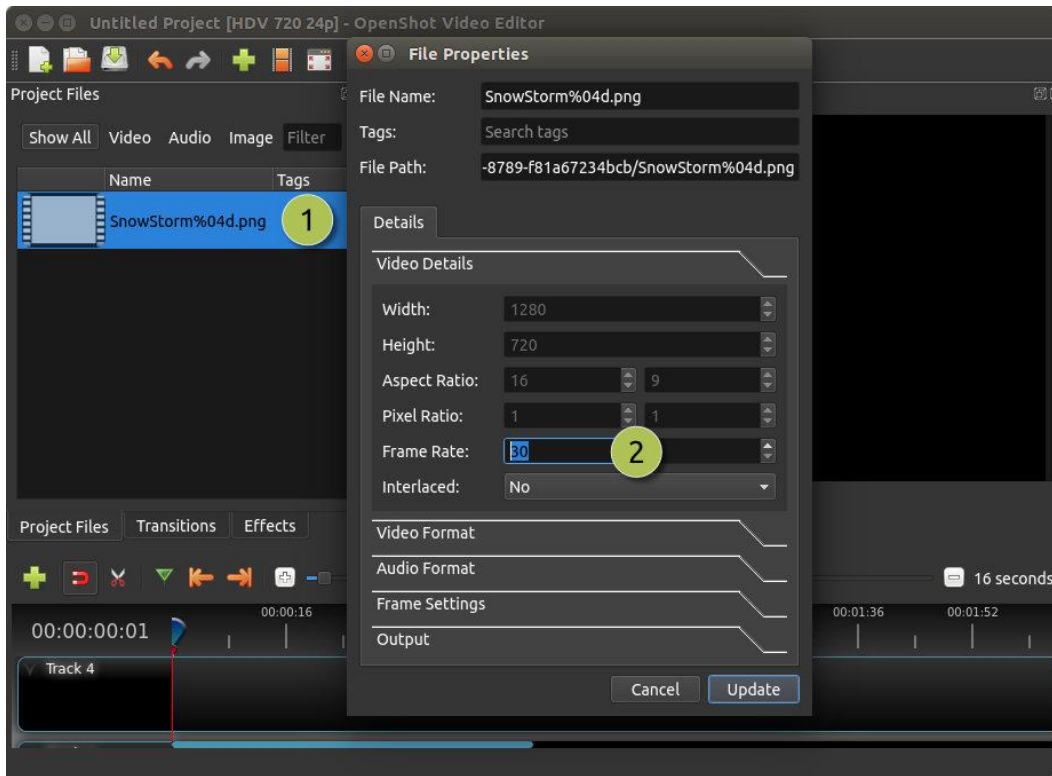


#Name	Description
1 Selected Files	A kiválasztott fájlok listája, amelyeket hozzá kell adni a Timeline-hoz
2 Order of Files	Ezzel a gombbal rendezheti át a fájlok listáját (felfelé, lefelé, véletlenszerűsítés, eltávolítás)
3 Timeline Position	Válassza ki a kiindulási helyet, és kövesse nyomon, ahol ezeket a fájlokat be kell illeszteni az idővonalba
4 Fade Options	Fade in, fade out, mindkettő vagy egyik sem
5 Zoom Options	Nagyítás, kicsinyítés vagy egyik sem
6 Transitions	Válasszon egy konkrét átmenetet a fájlok között, véletlenszerű vagy mégsem



Properties

A videoprojektumban importált fájlok tulajdonságainak megtekintéséhez kattintson a jobb gombbal a fájlra, és válassza a File properties menüpontot. Ekkor elindul a fájl tulajdonságok párbeszédpanel, amely megjeleníti a médiafájl adatait. Bizonyos képtípusok (például képsorok) esetén a párbeszédpanelen beállíthatja a képkocka sebességét is.



#Name	Description
1	File Properties Válassza ki a képfájl sorozatot a Project Files panelen, kattintson a jobb gombbal, és válassza ki a File Properties lehetőséget
2	Frame Rate Képszekvenciák esetén az animáció képkocka-sebességét is beállíthatja



Clips

Minden, az OpenShot idővonalhoz hozzáadott médiafájlt klipnek hívnak, és egy sötét, lekerekített téglalap formájában jelennek meg (amint az alábbi képen is látható). A klipnek számos tulajdonsága van, amelyek befolyásolják a klipek megjelenítésének és összeállításának módját, például a skála, a hely, a forgatás és az alfa. Ezeket a tulajdonságokat idővel animálhatják, és együttesen kombinálva elképesztő effektusokat hozhatnak létre.

Overview



#Name	Description
1Clip 1	Egy videó klip
2Transition	Fokozatos átmenet két klip között
3Clip 2	Egy kép klip



Cutting & Slicing

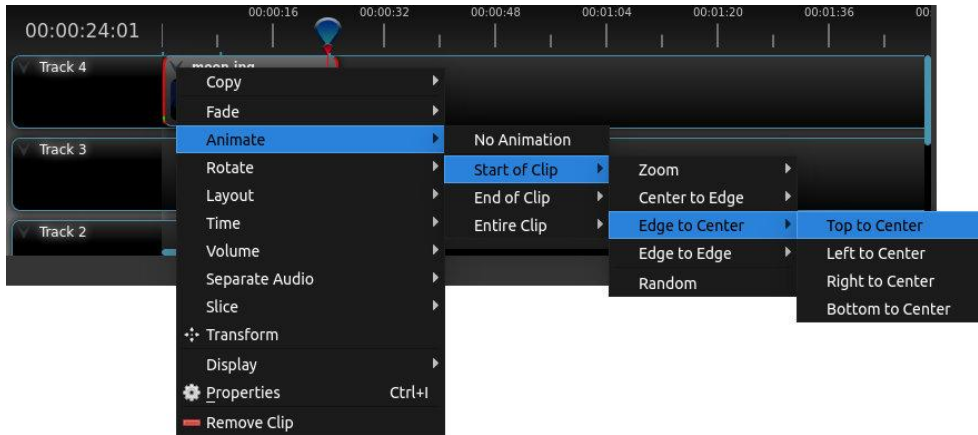
Az OpenShot számos egyszerű módon beállíthatja a klip kezdő és végső helyzetét (más néven vágás). A leggyakoribb módszer a klip bal (vagy jobb) szélének megragadása és húzása. Az OpenShot klipek vágására szolgáló módszerek listája:

<i>Name</i>	<i>Description</i>
Slice	Amikor a lejátszófej (azaz a piros lejátszási vonal) átfedésben van egy klippel, kattintson a jobb gombbal a klipre, és válassza a Slice lehetőséget
Slice All	Ha a lejátszófej átfedésben van több klippel, kattintson a jobb gombbal a lejátszófejre, és válassza a Slice All lehetőséget (megvágja az összes metszésben lévő klipet)
Resizing Edge	Vigye az egeret a klip széle fölé, és méretezze át a szélét
Split Dialog	Kattintson a jobb gombbal egy fájlra, és válassza a Split Clip lehetőséget. Megjelenik egy párbeszédpanel, amely lehetővé teszi több apró részlet létrehozását egyetlen videó fájlban.
Razor Tool	A razor tool megvágja a klipet, ahová kattint, ezért legyen óvatos. Könnyű és veszélyes.



Preset Menu

Az OpenShot rengeteg nagyszerű előre beállított animációt és klip tulajdonságot tartalmaz, például elhalványulást, csúsztatást, nagyítást stb. Ezekre az előre beállított lehetőségekre a jobb gombra kattintással lehet hozzáférni.



Name	Description
Fade	Fade in vagy fade out (gyakran könnyebb, mint egy átmenet használata)
Animate	Egy klip nagyítása és csúsztatása
Rotate	Egy videó forgatása
Layout	Egy videó nagyítása vagy kicsinyítése tetszés szerint bármelyik sarokból
Time	Fordítsa meg, gyorsítsa fel vagy lassítsa le a videót
Volume	A klip hangerejének felhangosítása vagy lehalkítása
Separate Audio	Hozzon létre egy klipet minden hangfájlnak
Slice	Vágja meg a klipet a lejátszófej pozíciójánál
Transform	Átalakítás engedélyezése
Display	Egy klip waveform vagy thumbnail megjelenítése
Properties	Egy klip tulajdonságok paneljének megjelenítése
Copy / Paste	Key frames másolása és beillesztése vagy egy teljes klip lemásolása (key frames-el együtt)
Remove Clip	Egy klip törlése az idővonalról



Transform

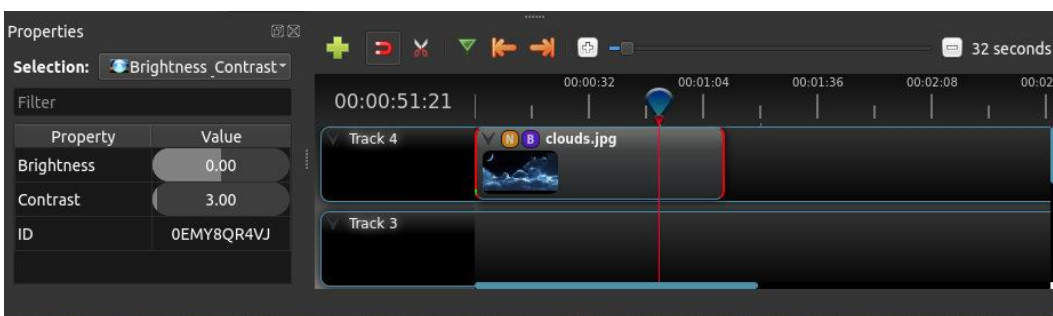
A klip helyének és méretének gyors beállításához válasszon ki egy klipet az idővonalon, kattintson jobb gombbal, és válassza a Transform lehetőséget. Fogja meg a kicsi kék pont bármelyikét a méretarány beállításához, és ragadja meg a középső kört a kép mozgatásához. Megjegyzés: Vigyázzon arra, hogy hol van a lejátszófej (azaz a piros lejátszási vonal). A key frames-ek automatikusan létrejönnek az aktuális lejátszási helyzetben, hogy segítsenek az animációk elkészítésében.



A key frames-ekkel és az animációkkal kapcsolatos további információkért lásd az Animation fejezetet.

Effects

A sok animálható és beállítható klip tulajdonság mellett az effektust közvetlenül a klipre is ráhelyezheti. Minden effektust kisbetűs ikon jelképez. Az effektus ikonra kattintva kitölti az effektus tulajdonságait, és lehetővé teszi azok szerkesztését (és animálását).





Properties

Az alábbiakban felsoroljuk a klipek tulajdonságait, amelyek szerkeszthetők és a legtöbb esetben animálhatók az idő múlásával. A klip tulajdonságainak megtekintéséhez kattintson a jobb gombbal, és válassza a Properties lehetőséget. Megjelenik a tulajdonságszerkesztő, ahol megváltoztathatja ezeket a tulajdonságokat. Megjegyzés: Vigyázzon arra, hogy hol van a lejátszófej (azaz a piros lejátszási vonal). A keyframek automatikusan létrejönnek az aktuális lejátszási helyzetben, hogy segítsenek animációk készítésében.

Name	Description
Gravity Type	A klip gravitációja határozza meg, hogy hogyan illeszkedjen a helyére
Scale Type	A skála meghatározza, klip átméretezését, hogy az illeszkedjen a helyére
Frame Display Type	A képszám megjelenítésére szolgáló formátum (ha van)
Scale X	A vízszintes méretezést ábrázoló görbe százalékban (0–1)
Scale Y	A függőleges méretezést ábrázoló görbe százalékban (0–1)
Location X	A relatív X-pozíciót ábrázoló görbe százalékban a gravitáció alapján (-1–1)
Location Y	A relatív Y-pozíciót ábrázoló görbe százalékban a gravitáció alapján (-1–1)
Rotation	A forgást jelző görbe (0–360)
Alpha	Az alphát jelző görbe (1–0)
Time	A képkockákat ábrázoló görbe a lejátszáshoz szükséges időben (a videó sebességéhez és irányához használt)
Volume	A hangerőt jelző görbe (0–1)
Shear X	Az X nyírási szöget ábrázoló görbe fokban (-45.0=bal, 45.0=jobb)
Shear Y	Az Y nyírási szöget ábrázoló görbe fokban (-45.0=le, 45.0=fel)
Channel Filter	A szűrni kívánt audiocsatornát képviselő szám (az összes többi csatornát törli)
Channel Mapping	A kimeneti audio csatornát képviselő szám (csak egy csatorna szűrésekor működik)
Has Audio	Opcionális felülbírálás annak meghatározására, hogy annak a klipnek legyen-e hangja (-1 = meghatározatlan, 0 = nem, 1 = igen)
Has Video	Opcionális felülbírálás annak meghatározására, hogy a klip tartalmazzon-e videót (-1 = meghatározatlan, 0 = nem, 1 = igen)
Waveform	Hogyha waveformot akar használni kép helyett
Waveform Color	Az audio wave form színének görbéje

A key frames-ekkel és az animációkkal kapcsolatos további információkért lásd az Animation fejezetet.



Transitions

Átmenetet használunk a két klip közötti fokozatos átmenethez (vagy törléshez). Az OpenShot alkalmazásban az átmeneteket kék, lekerekített téglalap jelöli az idővonalon. Automatikusan létrejönnek, ha két klip átfedi egymást, és manuálisan hozzáadhatók, ha az egyiket átváltják az idővonalra a Transitions panelen. A klip tetejére egy átmenetet kell elhelyezni (átfedésben), a leggyakoribb hely a klip eleje vagy a vége.

Overview

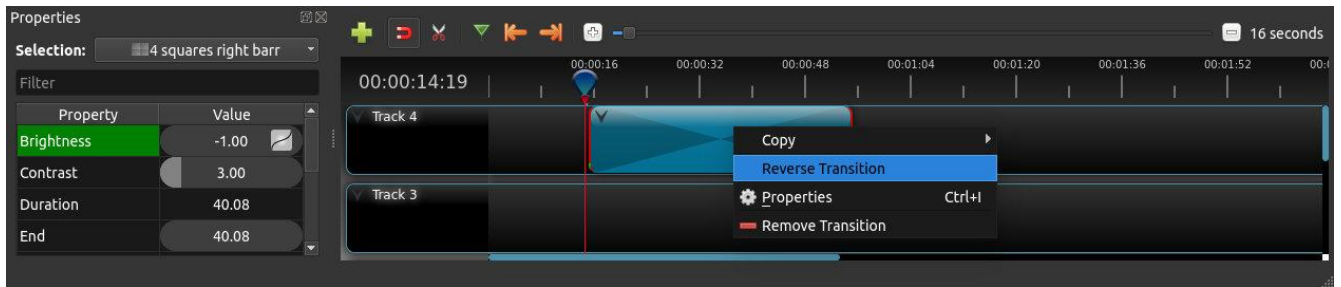


#Name	Description
1 Clip 1	Egy video klip
2 Transition	A klipek közötti fokozatos átmenet, automatikus átfedéssel létrehozva.
3 Clip 2	Egy kép klip



Direction

Az átmenetek beállítják a klip alatt lévő alpháját/átlátszóságát, és akár átláthatatlanról átlátszóra, vagy akár átlátszóról átláthatatlanra válhatnak. Kattintson jobb gombbal, és válassza a Reverse Transition lehetőséget az átmenet irányának megváltoztatásához. A Brightness görbét manuálisan is beállíthatja, bármilyen módon animálva az átmenetet.



Cutting & Slicing

Az OpenShot számos egyszerű módszerrel módosíthatja az átmenet kezdő és véghelyzetét (más néven vágás). A leggyakoribb módszer az átmenet bal (vagy jobb) szélének megragadása és húzása. Itt található az OpenShot átmeneteinek vágására szolgáló módszerek felsorolása:

Name	Description
Slice	Amikor a lejátszófej (azaz a piros lejátszási vonal) átfed egy átmenetet, kattintson a jobb gombbal az átmenetre, és válassza a Slice lehetőséget
Slice All	Ha a játékefej átfedésben van számos átmenettel, kattintson a jobb gombbal a lejátszófejre, és válassza a Slice All lehetőséget (megvágja az összes keresztező átmenetet)
Resizing Edge	Helyezze az egeret az átmenet szélére, és méretezze át a szélét
Razor Tool	The razor tool megvágja az átmenetet ott ahová kattint, így legyen óvatos. Könnyű használni és veszélyes.

Properties

Az alábbiakban felsoroljuk az átmeneti tulajdonságokat, amelyek szerkeszthetők és a legtöbb esetben idővel animálhatók. Az átmenet tulajdonságainak megtekintéséhez kattintson a jobb gombbal, és válassza a Properties lehetőséget. Megjelenik a tulajdonság szerkesztő, ahol megváltoztathatja ezeket a tulajdonságokat. MEGJEGYZÉS: Ügyeljen arra, hogy hol van a lejátszófej (azaz a piros lejátszási vonal). A key framek automatikusan létrejönnek az aktuális lejátszási helyzetben.

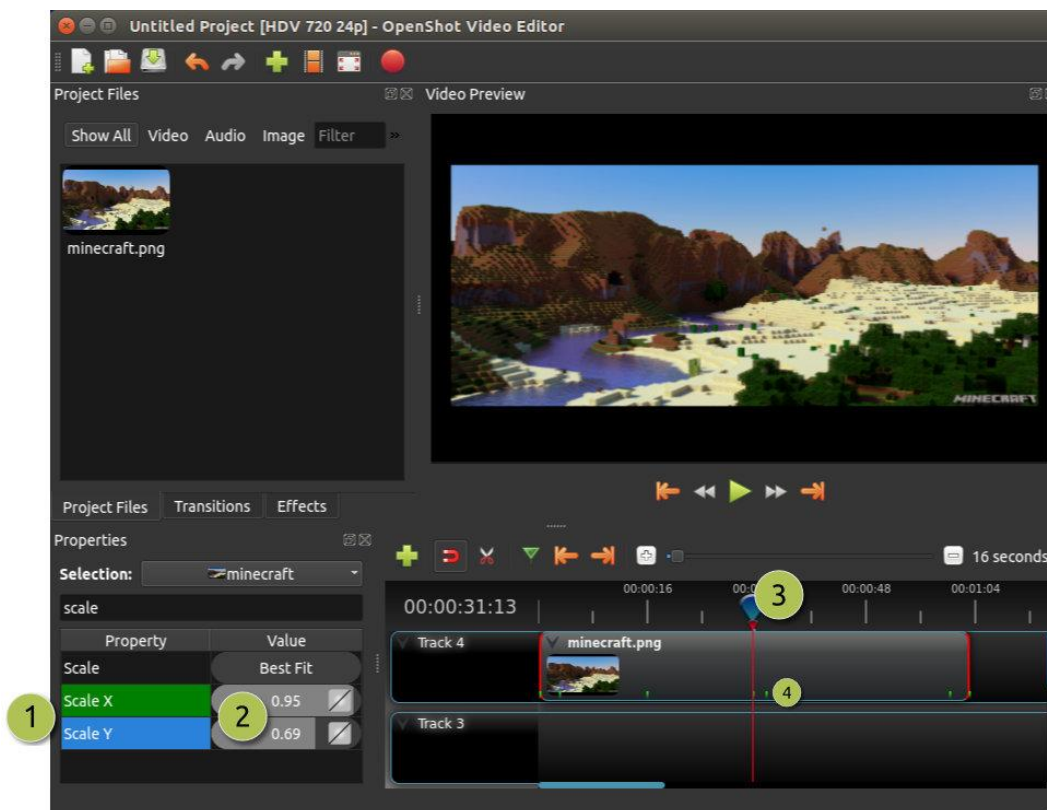


Name	Description
Brightness	Az átmeneti kép fényerejét jelző görbe, amely befolyásolja az átmenetet / törlést (-1 - 1)
Contrast	Az átmeneti kép kontrasztját ábrázoló görbe, amely befolyásolja az átmenetet / törlést (0 - 20)
Replace Image	Egy probléma hibakeresése céljából ez a tulajdonság megjeleníti az átmeneti képet (ahelyett, hogy átlátszóvá válna)

Animation

Az OpenShot programot kifejezetten az animálást szem előtt tartva fejlesztették ki. A nagy teljesítményű, görbe alapú animációs keret egyszerűen képes kezelni a legtöbb feladatot, és elég rugalmas ahhoz, hogy szinte bármilyen animációt létrehozasson. A keyframek megadják az értékeket egy klipek bizonyos pontjain, és az OpenShot elvégzi a munka kemény részét a közbelső értékek interpolálásával.

Overview





#Name	Description
1 Green Property	Amikor a lejátszófej egy keyframen van, a terület zöld színű
1 Blue Property	Ha a lejátszófej interpolált értéken van, a terület kék színű
2 Value Slider	Kattintson és húzza az egeret az érték beállításához (ez szükség esetén automatikusan létrehoz egy keyframe-et)
3 Play-head	Helyezze a lejátszófejet egy klip fölé, ahol keyframe-re van szüksége
4 Key frame Markers	Kis zöld pontok jelölik a key frame-ek minden pozícióit (a klipen)

Key Frames

A key framek létrehozásához az OpenShotban egyszerűen helyezze a lejátszó gomb (azaz a lejátszási pozíciót) bármilyen helyre egy klip fölé, és szerkessze a tulajdonságokat a tulajdonság párbeszédpanelen. Ha a tulajdonság támogatja a key frameket, akkor zöldre vált, és egy kis zöld jelölés jelenik meg a klipjén abban a helyzetben. Vigye a lejátszás gombot egy másik pontra a klip felett, és állítsa be újra a tulajdonságokat. Az összes animációhoz legalább 2 key framere van szükség, de korlátlan számú is támogatható.

Az **interpolációs mód** beállításához kattintson jobb gombbal a tulajdonságérték melletti kis grafikon ikonra.

Name	Description
Bézier	Az interpolált értékek másodfokú görbét használnak, valamint az ease-in és ease-out lehetőségeket
Linear	Az interpolált értékeket lineárisan számítják (minden lépésérték egyenlő)
Constant	Az interpolált értékek ugyanazok maradnak a következő key frame-ig, és az új értékre ugorhat



Bézier Presets

Amikor Bézier-görbét használ animációhoz, az OpenShot több mint 20 előre beállított görbe beállítást tartalmaz (amelyek befolyásolják a görbe alakját). Például az **Ease-In** elején fokozatosan halad, így az animáció eleje lassabb, a vége pedig gyorsabb. Az **Ease-In / Out (Vissza)** fokozatosan kezdődik és befejeződik, de valójában meghaladja a várt értéket, majd vissza (visszapattanó hatás).

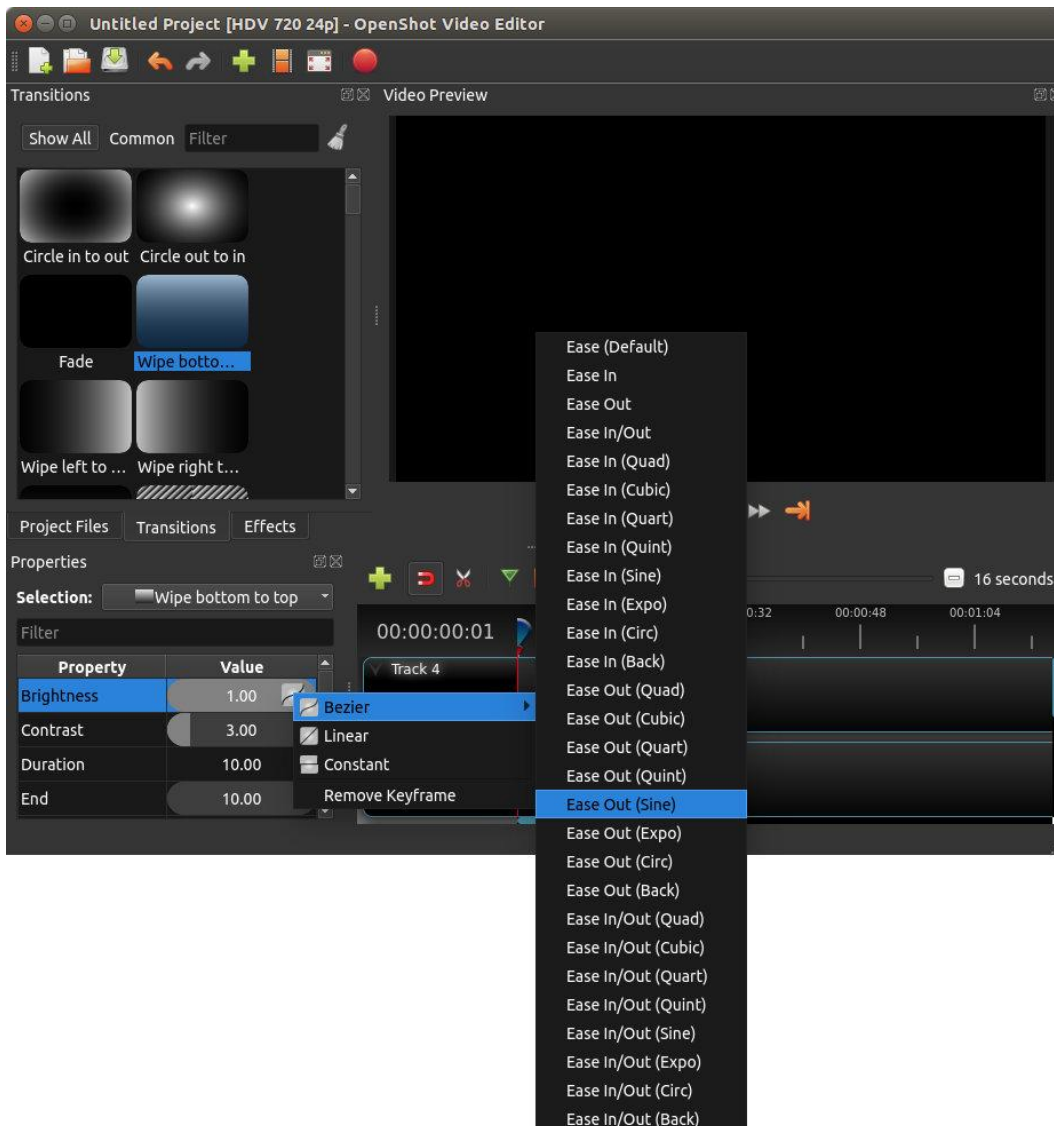
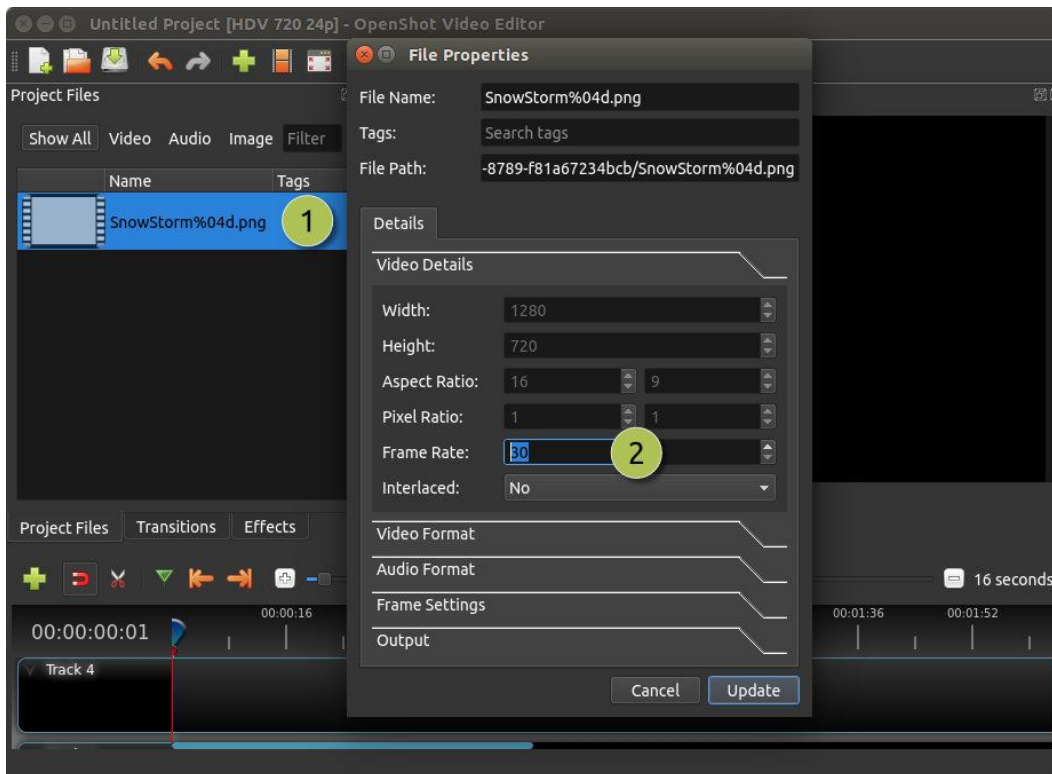




Image Sequences

Hogyha hasonló elnevezésű képekkel dolgozik (például cat001.png, cat002.png, cat003.png stb.), egyszerűen húzza át az egyiket az OpenShotba, és a program felajánlja a teljes képsorozat importálását.

Az animáció képkocka-sebességének beállításához kattintson a jobb egérgombbal, válassza a **Project Files** panelen a **File Properties** menüpontot, és állítsa be a képsebességet. Miután beállította a megfelelő képkocka-sebességet, húzza az animációt az idővonalra.



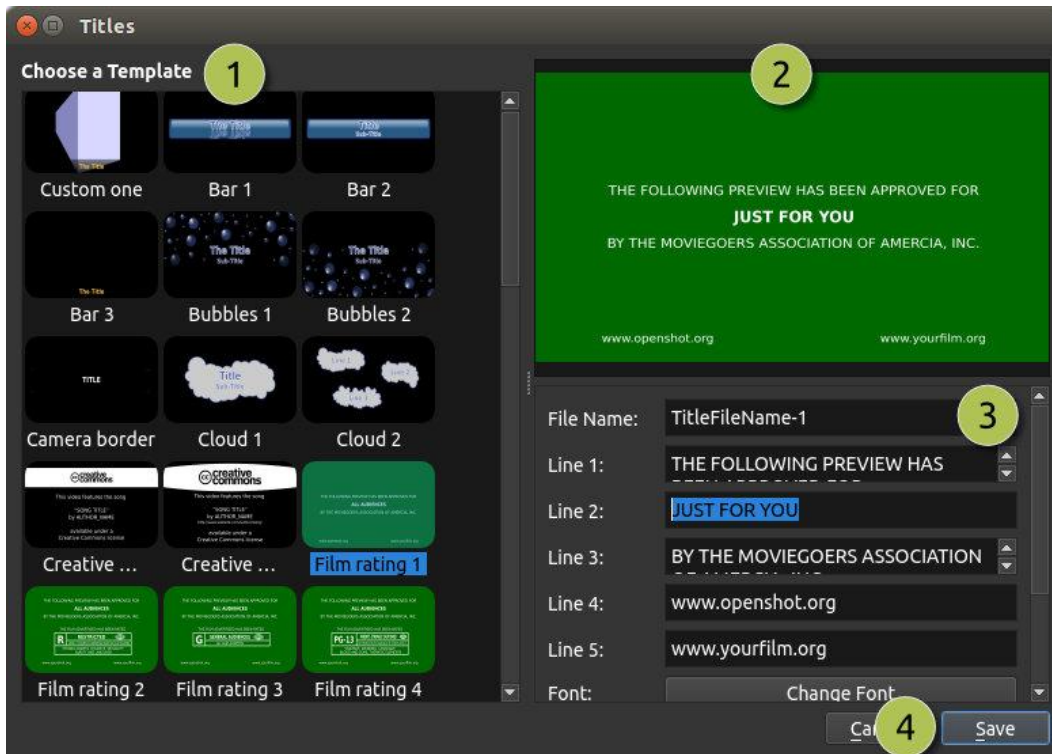
#Name	Description
1	File Properties Válasszon ki egy képet a Project Files panelről, kattintson a jobb gombbal és válassza a File Properties lehetőséget
2	Frame Rate Állítsa be az animáció képkocka-sebességét. Általában a kézzel rajzolt animációk másodpercenként 12 képkockát használnak.



Titles

Szöveg és címek hozzáadása a video szerkesztés fontos szempontja, az OpenShot pedig egy könnyen használható címszerkesztővel rendelkezik. Használja a **Title** menut (amely az OpenShot főmenüjében található) a **Title Editor** indításához. Használhatja a **Ctrl+T** billentyűparancsot is.

Overview



#Name	Description
1 Choose a Template	Válasszon a rendelkezésre álló címsablon vektorok közül
2 Preview Title	Ellenőrizze a címet a változások végrehajtása közben
3 Title Properties	A szöveg, a színek módosítása vagy a szerkesztés egy speciális SVG képszerkesztőben (például az Inkscape)
4 Save	Mentse és adjon címet a videónak

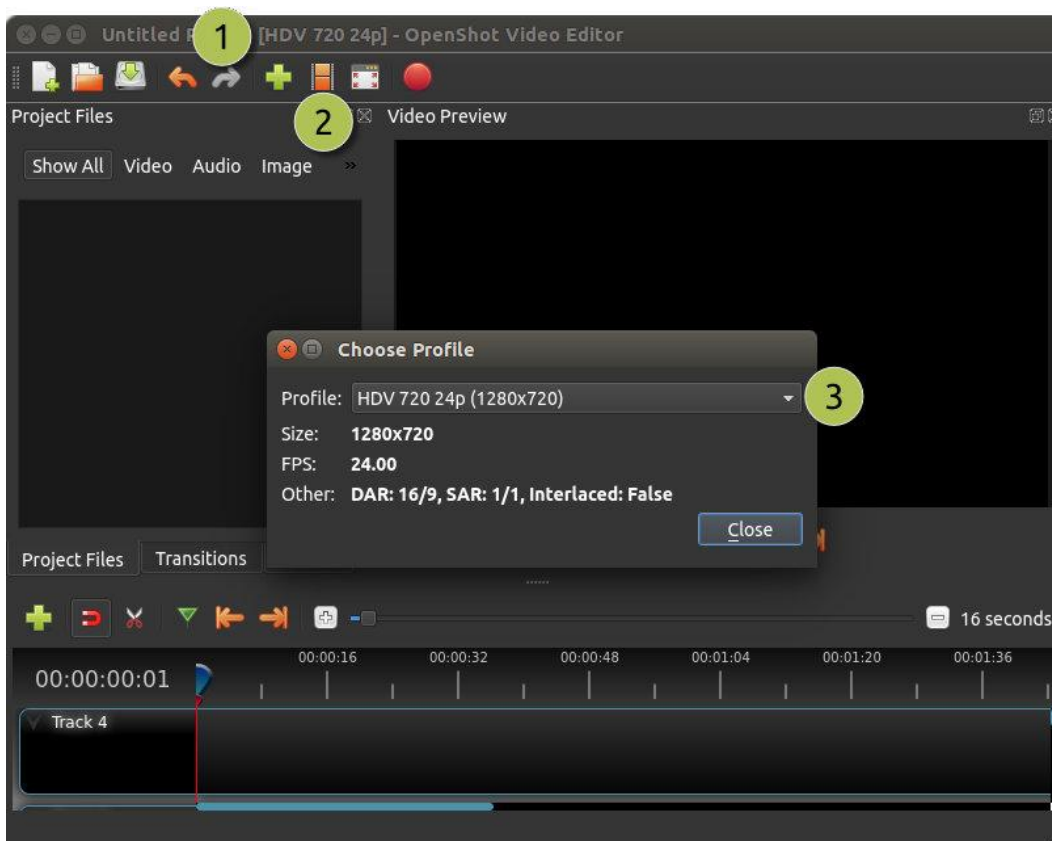


Profiles

A profil a közös videobeállítások (méret, képkocka-sebesség, képarány, stb.) gyűjteménye. A profilokat szerkesztés, előnézet és exportálás során használják, hogy gyorsan átválthassanak a beállítások általános kombinációi között.

Project Profile

A projekt profilját a projekt előnézete és szerkesztése során használják. Az alapértelmezett projekt profil: "HD 720p 24fps". A legjobb megoldás, ha a szerkesztés megkezdése előtt mindig átvált a célprofilra. Például, ha 1080p 30 kép / mp-et céloz meg, váltson át erre a profilra, mielőtt megkezdene a projekt szerkesztését.

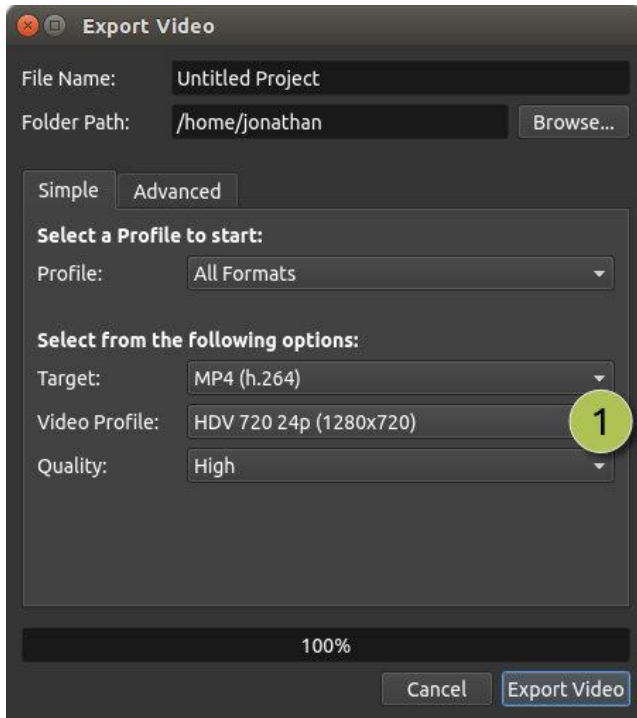


#Name	Description
1 Title Bar	Az OpenShot címsorában megjelenik az aktuális profil
2 Profile Button	Elindítja a profilok párbeszédpanelét
3 Choose Profile	Válasszon egy profilt szerkesztésre és előnézethez



Export Profile

A profil export alapértelmezés szerint mindig a jelenlegi projektprofilra vonatkozik, de megváltoztatható különféle profilok megcélzására.



#Name	Description
1 Choose Profile	Valasszon egy profilt exportálásra



Felhasznált források

Az OpenShot használatának egyszerű elsajátításához számos oktatóanyagot talál a YouTube-on. Itt felsorolunk néhány angol nyelvű útmutatót. Ha azonban a YouTube-on keres, valószínű, hogy még a saját anyanyelvén is talál valamit.

Quick 30 minutes guide for beginners

https://youtu.be/l_r12b99TIg

OpenShot dedicated YouTube Channel

<https://www.youtube.com/user/JonOomph/videos>

Project Koordinator



Co&So (Italy)

www.coeso.org

Project Partnerek



brand advisors & applied creativity

Più Communication (Italy)

www.piucommunication.com



Município de Lousada (Portugal)

www.cm-lousada.pt



Yaşar University (Turkey)

www.yasar.edu.tr



Direcția Generală de Asistență
Socială și Protecția Copilului Harghita
Harghita Megyei Szociális és
Gyermekvédelmi Vezérigazgatóság

Harghita Megyei Szociális és Gyermekvédelmi Vezérigazgatóság
(Romania)

www.dgaspchr.ro



European University Cyprus (Cyprus)

www.euc.ac.cy



www.educLab.eu